
マルチファクトリアル・シミュレーション
Innocent Tour
イノセント トゥアー
USER'S MANUAL

ユーザーサポートのご案内

この度は「イノセントトゥアー」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。製品の開発・製造には万全を期しておりますが、万一、ディスクに破損があったり、動作に不都合がありましたら、巻末の「お問い合わせシート」をコピーして出来るだけ詳しく状況をご記入のうえ下記住所までお送り下さい。明らかに弊社に責がある場合には無償で修理・交換させていただきます。

ユーザー登録カードは、お手数ですが50円切手をお貼りいただき、ご返送をお願い致します。ユーザー登録のない場合はサポートをお断りする場合がございます。また、お客様の故意または過失による故障の場合はサポートの対象外とさせていただきます。

ゲームの攻略法や内容に関するご質問は原則としてお断り致します。また、勝手ながらトラブル以外のご質問やご感想等は、できるだけハガキまたは封書にてお寄せいただきますようお願い申し上げます。

〒141 東京都品川区西五反田1-21-8
株式会社ケイエスエス
「イノセントトゥアー」ユーザーサポート係
TEL.03-3779-0311
受付時間：11：00～17：00（土・日、祝日を除く）

インターネット上で弊社のホームページを開設しております。ゲームソフトをはじめ、アニメーションや映画など、弊社作品の最新情報をご覧いただけます。ぜひご利用ください。
ＫＳＳホームページアドレス（http://www.rim.or.jp/KSS）

Innocent Tour

イノセントトゥアー

はじめに

主人公は3人の個性派少女たち。
あなたはストーリーテラーとして一人のヒロインを選び共に旅をしてゆきます。
コンストラクティブなファンタジィワールドで繰り広げられる数々の出来事。
重厚にしてマニアックな舞台。
パンキッシュでチャーミングな旅人たち。
ロングショットがお贈りする「無垢なる世界」を存分にお楽しみください。

CONTENTS

1.ゲームの進め方

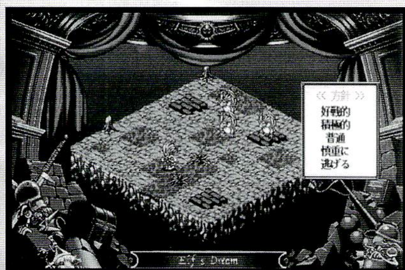
ゲームは、各マップのゴールポイントに他のライバルキャラクターよりも早く到着することを目的とします。ひとつのマップを２ラウンド続けて１位でクリアーできれば次のマップステージに行くことが出来ます。
ゲーム中にＨＰが０になった場合、スタート地点あるいは中間休憩地点に戻されますが、同じふりだし位置に３回戻されてしまった場合ＧＡＭＥ ＯＶＥＲとなります。

【フィールドマップの進め方】



精霊カードを引いた後、「移動する」を選択すると精霊カードに描かれたポイント数分マップ上を移動することが出来ます。コースを表すヘックスフレームがマップ上に現れます。
フレーム内の明るくなっているのが移動できる範囲です。フレームをクリックするとキャラクターが移動を開始します。移動力を制限する魔法や、歩きづらい泥濘等の場合は、その分ヘックスフレームの範囲が狭くなります。
マップ上の宝箱を開けたい場合は、移動時に宝箱の上で止まるように指定してください。
移動中にモンスターに遭遇すると、その地点で移動はキャンセルされ戦闘マップに切り替わります。

【戦闘マップの進め方】



マップ上でモンスターと遭遇した時、あるいはライバルキャラクターと戦闘状態になった場合、戦闘マップに切り替わります。
戦闘マップになると、戦闘方針用のウィンドウが表示されます。方針決定後の戦闘はオートバトルでおこなわれますが、途中右クリックで、方針を変更することも可能です。

2.ステータス表示

①HP
体力です。0になるとスタートポイントに戻されます。

②ATK
戦闘マップでの物理的な攻撃力です。

③DEF
戦闘マップでの物理的な攻撃に対する防御力です。

④SPD
戦闘マップでの素早さです。

⑤MAG
戦闘マップでの魔法による攻撃力です。

⑥AMG
戦闘マップで魔法による攻撃に対する防御力です。

⑦~G
所持金です。

⑧MAGIC
各精霊魔法のマジックポイントストック数です。

ⓐ**火**（サラマンダーのマジックポイント）

ⓑ**水**（ニンフのマジックポイント）

ⓒ**風**（シルフィードのマジックポイント）

ⓓ**土**（ノームのマジックポイント）

ⓔ魔法使用可能ポイント





3.各種コマンドメニュー

■カードを引く



「サラマンダー」「シルフィード」「ニンフ」「ノーム」の４大精霊を召喚するコマンドです。各精霊のカードの下の部分の数字がマジックポイントで、これが移動や精霊魔法の源となります。
精霊召喚に失敗すると「ジョーカー」のカードが現れますが、このカードから精霊ポイントは得られません。

■アイテムを使う



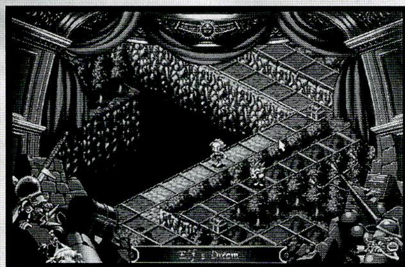
持っているアイテムを使用する時のコマンドです。これを選択すると、アイテムリストが表示されますので、使いたいアイテムを選んで下さい。
「アイテムを使う」は、精霊カードを引く前に限られますので注意して下さい。

■魔法を使う



精霊カードを引いた後に選択出来ます。
４大精霊のパワーを使う精霊魔法と回復魔法、マップ中に取得出来る魔法カードによるカード魔法が使えます。
精霊魔法は、それぞれのマジックポイントを一定ポイント蓄えることで使うことが出来るようになります。マジックステータスの各ゲージ左側に現れる宝石の数で、その魔法を何回使えるのかがわかります。
回復魔法は、蓄積されたマジックポイントによってキャラクターのＨＰを回復する魔法です。
４精霊全てのマジックポイントを使う事ができます。
妨害カード魔法はマジックポイントを消費しませんが、カードは１度使うと消えてしまいます。

■移動する



精霊カードを引いた後に選択出来ます。
精霊カードのマジックポイント数分移動が出来ます。
移動出来る範囲は、マップ上のヘックスフレームによって表示されますので、マウスで範囲内をクリックして決定して下さい。

■何もしない

魔法も、移動もおこなわないコマンドです。
これを選択した場合、カードを引いて得られたマジックポイントは精霊魔法用に蓄積されます。

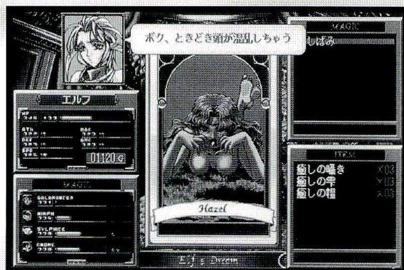


■装備変更

このコマンドを選択すると、装備変更画面になり、武器・防具を装備したりはずしたりすることができます。

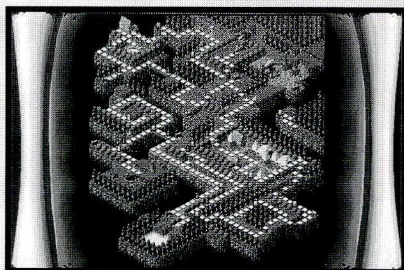
■ステータス

このコマンドを選択すると、ステータス画面になり、プレイヤーキャラクター、及びライバルキャラクターたちのステータスや持ち物等を見ることができます。



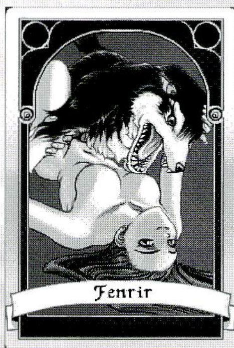
■全体地図

縮小マップが表示され、マップ全体を見渡すことができます。



■システム

データをロードしたり、ゲームを終了したりすることができます。



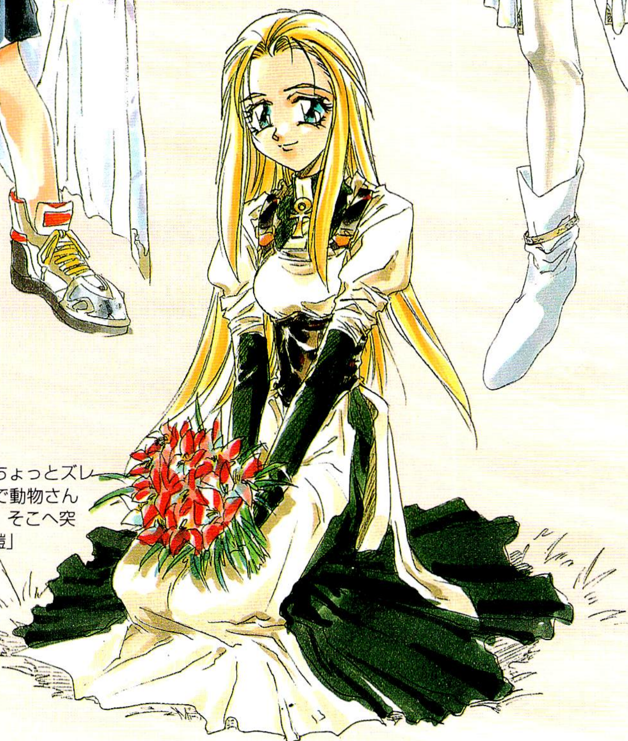
Innocent Tour





フォーリ（エルフ）
部族の掟を破り、人間の男を愛してしまったために水牢に閉じこめられてしまったエルフ。彼との「再び逢おう」という約束を果たすために彼女は森を後にする決心をする。

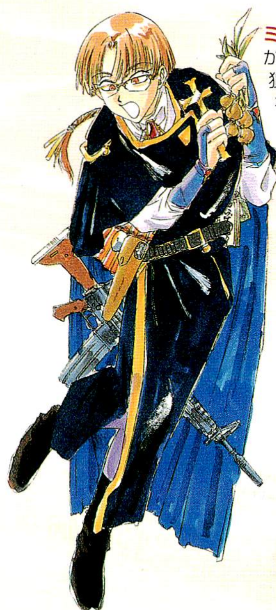
ニナ（バルキリー）
天界アスガルドのバルキリーの一人。
アスガルドの異変を察知した妹ティネルの手によって睡眠中に地上に投げ落とされた。身勝手、わがまま、意地悪、幼児体型をした恐怖の女神。



アニエス（黒騎士）
のんびり、おっとり、ちょっとズレてる村娘アニエス。森で動物さん達とお話をしていたら、そこへ突然悪魔が出現！「魔の鎧」という生きた鎧を与えられ、人間達の希望である「聖杯」を破壊する「黒騎士」にされてしまう。



INTRODUCTION of CHARACTERS



ミッシェル（ヴァンパイアキラー）
かのヘルシンキ教授にあこがれ、吸血鬼、狼男等々、この世の中の反科学的な怪物を討ち滅ぼす旅に出発したのは良いけれど、肝心の怪物が見あたらない・・・途方にくれていた時に出会ったエルフのフォーリを怪物と見なして付け狙うことに。



オーティス（悪魔）
人間達の希望、世の闇を払う「聖杯」を破壊するために画策する堕天使。
自らは「聖杯」に触れる事ができないため、無垢なる少女を闇に染めて最強の魔戦士「黒騎士」をつくろうとする。



リーシェル（ペガサス）
バルキリー・ニナの愛馬兼お付きの天女。
気高く美しい天女なのだが、主人であるバルキリー・ニナからいわれない迫害を受け続ける不幸な女性。

ピアジェ（天使）
悪い事や悪い姿に憧れて、神様に内緒でボディペイントやヘビメタファッションをしていたりする天使。悪魔の陰謀を阻止せよとの使命を帯びている。





シャレル（白騎士）
聖杯探索中の騎士。白銀の甲冑をまとい、神の御名のもとにどんな小さな悪もその剣で一刀両断にしてしまう、とても恐い女性剣士。



4.精霊魔法について

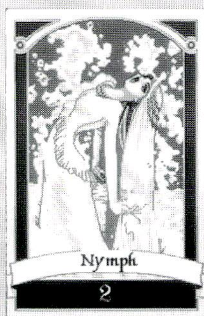
精霊魔法は、精霊カードによって蓄えられた各属性ごとのマジックポイントを使っておこなわれる魔法です。これをライバルキャラがプレイヤーキャラに対して使ってきた場合、相手がかけてきた魔法と同じ属性のポイント数があれば、アンチマジックが自動的に使われ回避することが出来ます。

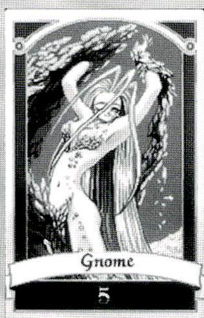


■火の魔法(サラマンダー)
相手にダメージを与えます。

■風の魔法(シルフィード)
この魔法を使うと、もう一度精霊カードが現れ、そのカードのポイントにプラスアルファされただけ進めます。







■水の魔法(ニンフ)
相手を逆戻りさせます。

■土の魔法(ノーム)
相手を足止めします。
各精霊魔法は、それぞれマップ上で入手出来る宝石カードによってパワーアップすることが出来ます。

【好感度について】
バルキリー・黒騎士・エルフの三人にはお互いに対しての好感度が設定されています。好感度は、相手を妨害したり攻撃したりすると低下し、プレイキャラに対して妨害や攻撃をする頻度が高くなります。
特定のアイテムやカード交換等で好感度は回復することができます。

5.カードについて

カードには各ターン最初に表示される「４大精霊カード」の他に、宝箱に入っている「宝石カード」とモンスターを倒した時に手にはいる「妨害カード」があります。

■宝石カード

「ルビーのカード」
サラマンダー（火）の精霊魔法をパワーアップします。

「アクアマリンのカード」
ニンフ（水）の精霊魔法をパワーアップします。

「サファイアのカード」
シルフィード（風）の精霊魔法をパワーアップします。

「アメジストのカード」
ノーム（土）の精霊魔法をパワーアップします。

「オパールのカード」
妨害魔法の成功確率を向上させます。

「パールのカード」
戦闘マップ時の攻撃力をパワーアップします。

「ラピスラズリのカード」
戦闘マップ時の防御力を向上させます。

「トパーズのカード」
戦闘マップ時の魔法攻撃力をパワーアップします。

「ペリドットのカード」
戦闘マップ時の魔法防御力を向上させます。

「ガーネットのカード」
戦闘マップ時の素早さを向上させます。

「エメラルドのカード」
妨害魔法を回避する確率を上げます。

「ダイヤモンドのカード」
ＨＰの最大値を上げます。

■妨害カード

妨害カードは、マップ中のモンスターを倒す、あるいは他のキャラクターとの交換によって入手することができます。
妨害カードには「トール」や「フェンリル」など北欧伝説をモチーフにしたバルキリー用カード、「ルシファー」や「レヴァイアタン」などの悪魔や魔物がモチーフの黒騎士用カード「はしばみ」「オベロン」などの聖なる力が宿る草木と妖精の伝説がモチーフのエルフ用のカードの３種類があります。
それぞれのカードは、どのキャラクターでも自由に使えますが、本来のキャラクター用ではないカードを使用した場合には魔法の威力が弱まったり、妨害成功の確率が低かったりします。

【カード交換について】

マップ中で取得した妨害カードは他のキャラクター（バルキリー・黒騎士・エルフのみ）が取得したカードと交換することができます。交換が成立すると、相手キャラと自キャラの好感度が向上し、失敗すると低下します。

6.武器・防具について

武器・防具は、選択したキャラクターによって装備できる物が異なります。

■エルフ
弓矢を武器とするエルフ、威力は弱めですが遠距離から相手にダメージを与えることが出来ます。防具は、精霊のパワーを封じ込めた不思議なリングや石です。

〈エルフの武器〉

・鳥脅しの弓
最初から装備しています。その名の通り、攻撃が目的というよりは護身用で威力も弱めです。

・兎追いの弓
これもエルフ用のアイテムらしく、戦闘目的ではなく狩猟用の武器ですので、モンスター相手では苦戦を強いられるでしょう。

〈エルフの防具〉

・風精のリング
最初から装備しています。鎧などを着用しないエルフが身を守るために携えるお守りです。
精霊の力が宿っており、敵の攻撃を防ぎます。風、水、火、土の順で防御力が上がってゆきます。

・風精の秘石
物理攻撃に対しての防御力はリングと同じ程度ですが、魔法攻撃に対しても防御力を発揮します。

■バルキリー(ペガサス)
実際に戦うのはペガサス！したがって戦闘の装備はペガサスにすることになります。ペガサスは主に剣を武器にし、防具は盾のみで鎧は着ません。

〈ペガサスの武器〉

・木の棒
かりにも天界のペガサスが持つには余りにも粗末な武器です。無いよりはマシといった程度でしょうか。

・鉄の棒
木の棒よりは威力はありますが、たいした攻撃力は望めません。

〈ペガサスの防具〉

・何かのフタ
これまた防具とはいいがたい物です。こういったアイテムはどうやらバルキリー・ニナの嫌がらせによるものらしいです。

・木の盾
木製の盾です。そこそこの防御力を持っています。

■黒騎士
魔の鎧自体が最強の武具である黒騎士は、他のキャラのように武器や防具は装備しません。そのかわりに、各能力を高める5種類の呪いのアイテムを蓄えていくことで強くなっていきます。

・邪竜の牙
物理攻撃力がプラスされます。

・屍食鬼の爪
魔法攻撃力がプラスされます。

・死霊の影
物理攻撃に対する防御力がプラスされます。

・夢魔の残り香
魔法に対する防御力がプラスされます。

・堕天使の羽根
素早さがプラスされます。

7.攻略のヒント

■各マップをクリアーするためには、他のキャラクターよりいち早くゴールに到着することが必要ですが、ライバルキャラクター達は、1番先頭に位置している者に対してより強く妨害をおこなう性質があります。特に、キャラクター間が大きく引き離されるほどその傾向は強くなります。ですから、最初からやみくもに飛ばして行くと結果的にマップクリアーが難しくなってしまいます。他のキャラクターの進行をうかがいながら、宝箱やモンスター等を素早く奪うメリハリのあるプレイを心がけて下さい。

■バルキリー・黒騎士・エルフの3名にはそれぞれの好感度が設定されています。好感度は妨害や攻撃をおこなうと低下し、カード交換やファンレター等で向上させることができます。好感度が低いと、妨害や攻撃が頻繁におこなわれるようになるので注意が必要です。また上記以外のライバルキャラクターは、基本的にプレイヤーキャラに対して敵意を持っている（好感度ゼロ）と考えて下さい。

■宝箱に入っている「宝石カード」はキャラクターの各パラメータを向上させます。たとえ「宝石カード」を取らなくてもマップはクリアーできますし、パラメータは武器等で補うことが可能でしょう。しかし2面～3面とすすむにしたがって、敵やライバルがより強くなり、それまでの各パラメータ値の蓄積が重要になってきます。最悪の場合、前半にパラメータの向上を怠ったために後半がクリアー出来なくなってしまうかもしれません。そのつどマップをクリアーすると同時に、宝石カードも可能なかぎり手に入れ、パラメータ値の向上を目指してください。





STAFF

【エグゼクティブ・プロデューサー】
高野　秀夫

【プロデューサー】
清水　修
土屋　十宏

【ディレクター】
ありえ　こうじ

【キャラクターデザイン】
桐嶋　たける
ジェイコブ・E・マクラーレン

【シナリオ】
苑崎　透

【プログラム】
生田　雄大

【ＣＧ監督】
木島　康隆

【ＣＧ作画】
木島　康隆
加藤　美也子
伊佐　和人

【原画】
桐嶋　たける
ジェイコブ・E・マクラーレン
西野　司

【音楽】
梶原　正裕

【アドヴァタイズ】
小澤　弥生
大沢　尚子

【アートワークス】
村田　研二

【ゲーム画面用ロゴタイプ】
スタジオ新大陸

【企画・制作】
LONGSHOT

【製作】
株式会社ケイエスエス



■お問い合わせシート

ご購入年月日：　　　　　　　　　年　　　月　　　日 ご購入店名：
（ふりがな） ご氏名： ご住所：〒 お電話番号：　　　　（　　　　）
◆使用機種名 パソコン本体　機種名： ディスプレイ　機種名：
◆ハードディスクの有無　　　□無　　　□有 メーカー機種名：
MS-DOS　　バージョン（　　　　）：（NEC・EPSON）製
◆その他増設されているハード ハード名： メーカー名： 機種名：
◆症状（できるだけ詳しくお書き下さい）

※コピーしてお使い下さい。



ユーザーサポート係 TEL.03-3779-0311

発売：(株)ケイエスエス/販売：(株)日本ソフトシステム